

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DEL ÁREA DE MATEMÁTICA
EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA
I.E. 0148, SJL. LIMA; 2012.

PARA OPTAR EL GRADO DE:

MAGISTER EN

ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTORA:

Br. CARMEN ELIZABETH MARCA LUCAS

ASESOR:

Mgtr. WILFREDO ZEVALLOS DELGADO

LIMA – PERÚ

2013

Dedicatoria

A mi madre, por su dedicación y consejos en mis estudios profesionales.

A mis hermanos que han sido ejemplo de seguir progresando cada día.

A mi esposo, por su comprensión y ayuda moral.

A mis hijos, que son la razón de mi vida y de seguir luchando como ejemplo para ello.

A mis nietos que los amo tanto.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme Sabiduría e inteligencia el cual me ha permitido concluir con mi gran objetivo

A mi madre Victoria LUCAS ROBLES por sus sabios Consejos.

A mi estimado asesor Wilfredo ZEVALLOS DELGADO. Por su apoyo, comprensión y oportunas sugerencias.

Presentación

**SEÑOR DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POST GRADO DE LA FACULTAD
DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO SEÑORES
MIEMBROS DEL JURADO**

Dando cumplimiento a las normas establecidas en el reglamento para elaborar la tesis de maestría en educación con mención en administración de la educación de la universidad privada “Cesar Vallejo” sede San Juan de Lurigancho, presentamos la tesis titulada, **Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de las capacidades del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. 0148, SJL. Lima; 2012.**

Realizada para participar en la muestra de investigación, la cual esperamos sea referente para otro que conlleve a su posterior aprobación.

Esta investigación consiste en la aplicación de actividades lúdicas para conocer la influencia en las capacidades del área de matemática teniendo como finalidad mejorarlas, permitiendo los estudiantes muestren una actitud positiva hacia el aprendizaje de la matemática, participando lúdicamente en la construcción de los aprendizajes, con sesiones que permiten comprender y valorar la matemática a partir de situaciones reales y problemas de su contexto. Por lo expuesto señores miembros del jurado, recibo con beneplácito vuestros aportes y sugerencias para mejorar, a la vez deseo sirva de aporte a quien desea continuar un estudio de esta naturaleza.

La autora

INDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Indice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii

CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema	15
1.2 Formulación del problema	16
1.3 Justificación	18
1.4 Limitaciones	19
1.5 Antecedentes	21
1.6 Objetivos	27
1.6.1 General	27
1.6.2 Específicos	27

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Programa de actividades lúdica	29
2.1.1 Definición	29
2.1.2 Justificación	29
2.1.3 Descripción del programa	29
2.1.4 Procedimiento	32
2.1.5 Tipos de juegos según Piaget	33
2.1.7 El juego y la enseñanza en la matemática	35
2.1.8 Fundamentación teórica	37

2.2 capacidades de matemática	40
2.2.1 Definición	40
2.2.2 Objetivos del área de matemática	40
2.2.3 Dimensiones	41
2.2.4 Fundamentación teóricas	43
2.2.4.1 Según DCN 2009	43
2.2.4.2 Teoría de Piaget	44
2.2.4.3 Teoría de Vigostky	47
2.2.4.4 Teoría de Ausubel	48
2.2.4.5 teorías de Polya	48
2.3 Definición de términos.	51
 CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO	
1.7 Hipótesis	54
1.8 Variables	54
3.2.1 Variable1 independiente: Programa actividades lúdicas	55
3.2.2 Variable 2: Capacidades matemáticas	55
3.2.3 Operalización de las variables	55
3.3 Metodología	56
1.8.1 Tipo de estudio	56
1.8.2 Diseño	57
3.4. Población y muestra	58
3.5 Método de investigación	60
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61
3.7 Métodos de Análisis de datos	64
 CAPITULO IV. RESULTADOS	
4.1 Descripción	66
4.2 Discusión	73
CONCLUSIONES	76
 SUGERENCIAS	77
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia	83
Anexo 2: Instrumento para evaluar las capacidades matemáticas	85
Anexo 3: Rango de valores	105
Anexo 4: Análisis de ítems de instrumento	106
Anexo 5: Modelo de unidad de aprendizaje	107
Anexo 6: Modelo de Sesiones	109
Anexo 7: Base de datos	136
Anexo 8: Opinión de expertos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operalización de la variable	56
Tabla 2: Población de estudio	58
Tabla 3: Distribución de la muestras de estudiantes	60
Tabla 4: Opinión de expertos	63
Tabla 5: Análisis de ítems del instrumento	64
Tabla 6 Valores Alpha de Crombach para prueba de capacidades de matemática	65
Tabla 7: Resultado de la prueba de bondad de ajuste Shapiro -Wilk para la variable capacidades matemáticas	67
Tabla 8: Comparación de media con la prueba t de student grupo experimental antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas	68
Tabla 9: Comparación de media con la prueba t de student grupo control antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas.	70
Tabla 10: Comparación de media con la prueba t de student grupo control y experimental antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas	71
Tabla 11: Comparación de media con la prueba t de student grupo contro y experimental después de la aplicación del programa de actividades lúdicas.	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Comparaciones con la prueba t de estudent grupo experimental antes y después de la aplicación del programa de “actividades lúdicas.”	69
Figura 2: Comparaciones del grupo control antes y después de la aplicación del programa de “actividades lúdicas”.	70
Figura 3: Comparaciones del grupo control y experimental antes de la aplicación del programa de “actividades lúdicas”.	71
Figura 4: Comparaciones del grupo control y experimental después de la aplicación del programa de “actividades lúdicas.”	73
Figura 5: Comparaciones del grupo control y experimental antes y después de la aplicación del programa de “actividades lúdicas”	74

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de investigación tuvo como propósito evaluar La mejora del programa de actividades lúdicas sobre las actividades lúdicas en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa 0148, San Juan de Lurigancho, Lima.

El diseño de la investigación utilizado fue cuasi-experimental. La muestra estuvo constituida por un grupo de control de 32 estudiantes y un grupo experimental de 32 estudiantes. El instrumento de recolección de datos utilizado fue una prueba objetiva de capacidades matemáticas, que fue administrada antes y después del Programa de actividades lúdicas.

Los hallazgos indicaron que el grupo experimental obtuvo un aprendizaje significativo como efecto de la aplicación del Programa de actividades lúdicas, debido a que se hallaron diferencias altamente significativas ($p < .001$) en los puntajes de la prueba de capacidades matemáticas, entre el grupo experimental y el de control; además las mediciones pre y post-test del grupo experimental también mostraron diferencias altamente significativas ($p < .001$).

Palabras claves: Motivación, juegos, valores, diversión, aprendizaje.

Abstract

The objective of this research was aimed to evaluate the improvement of recreational activities program for recreational activities in the third grade students of primary school 0148, San Juan de Lurigancho, Lima.

The research design used was quasi-experimental. The sample consisted of a control group of 32 students and an experimental group of 32 students. The data collection instrument used was an objective test of math skills, which was administered before and after the program of recreational activities.

The findings indicated that the experimental group had a significant learning as a result of the implementation of recreational activities, because differences were highly significant ($p < .001$) in scores on math skills test, between the experimental and control, plus pre-to post-test experimental group also showed significant differences($p < .001$).

Keywords: Motivation, games, values, fun, learning

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretende evaluar la mejora del Programa de actividades lúdicas sobre las capacidades matemáticas en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa “0148 San Juan de Lurigancho, Lima-2012.

Con este objetivo se pretende comprobar si el Programa de actividades lúdicas ha mejorado las capacidades matemáticas en los estudiantes y sugerir a posteriori a los docentes la implementación de programas para que los niños puedan desarrollar su capacidad matemática en su vida cotidiana.

El informe de esta investigación se presenta en los siguientes capítulos:

El capítulo I, está referido el planteamiento y la formulación de problemas, justificación, las limitaciones, antecedentes y los objetivos de la investigación. Tiene referencia al problema en el área de matemática, su complejidad en la enseñanza, las causas y consecuencias que originan la enseñanza tradicional de la matemática, el conflicto anímico que produce cuando los estudiantes no comprenden los procesos matemáticos y el porqué de los resultados.

El capítulo II, se fundamenta la investigación. Relaciona los objetivos con la teoría consultada para enfocar los contenidos relacionados a las actividades lúdicas en el área de matemática y su importancia didáctica a la enseñanza del docente y el aprendizaje de los estudiantes. La consulta de la teoría general se clasifica por las ciencias que apoyan a la solución del problema investigado, así: La Epistemología enfoca las teorías del conocimiento relacionados con los juegos útiles a la matemática, por medio de la ley se establece la problemática de los contenidos metodológicos utilizados para el desarrollo de la investigación, el fundamento pedagógico trata de los aspectos idóneos del arte de enseñar en forma dinámica y didáctica.

Para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Donde los estudiantes podrán interactuar su aprendizaje través del juego desarrollando de esta manera sus

capacidades en el área de matemáticas y desenvolverse a su vez en su vida diaria.

En el capítulo III, se refiere a la metodología utilizada en el análisis de la información recogida mediante la investigación abordada, donde se diseñan los instrumentos válidos en esta investigación, para recoger la información de los agentes involucrados en este trabajo.

La población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos. Que explica la metodología a utilizar de un diseño cuasi experimental, lo cual permite aplicar a una población censal en dos grupos. Uno grupo experimental y otro grupo control, mediante el pre test y el post test para validar la hipótesis de la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades de matemáticas. Utilizándolos instrumentos de la prueba objetiva mediante el cuestionario.

En el capítulo IV, Contiene el análisis y la interpretación de los resultados, representa el aspecto escrito y gráfico de los resultados obtenidos, conclusiones y las recomendaciones finalmente se incorporan las referencias bibliográficas y los anexos que surgieron del trabajo realizado.

Se espera que esta investigación sirva para incentivar a los maestros, que sigan realizando cambios de estrategias creativas e innovadoras para activar el proceso cognitivo del estudiante y desarrollar capacidades de matemáticas para su vida diaria.